Club Nintendo
THE SACRED STONES
DOUBLE DRAGON III
DOUBLE DRAGON III
HYPER SOCCER
SNAKE'S REVENGE
GAME BOY
FOOTBALL INTERNATIONAL
MARBLE MADNESS
Volume 4 – 1992
Numero 3

Club Nintendo®

Segreteria Club Nintendo,
Casella Postale 10391 - 20110 Milano

Ecco una lista della cassette attualmente disponibili per il tuo NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ e GAME BOY™

Serie Azione

Adventure Island
Airwolf
Big foot
Bionic Commando
Crackout
Double Dragon 2
Ghostbusters 2
Hunt for Red October - Caccia A Ottobre Rosso
Paperboy
Probotector
Road Fighter
Robocop
Rollergames
Rygar
Snake Rattle 'N Roll
TMNT 2: The Arcade Game
Top Gun 2
Total Recall
Wrath of Black Manta

Serie Brain

Dr. Mario
Kickle Cubicle
Lolo 2
Lolo 3
Tetris
The Chessmaster

Serie Sport

Blades of Steel
Hyper Soccer
Punch Out
Nintendo World Cup
Skate or Die
Super Off Road
Tecmo World Wrestling
Top Player Tennis

Serie Avventure

A Boy and His Blob
Bart simpson Vs The Space Mutants
Cip E Ciop Rescue Rangers
Dragon's Lair
Galaxy 5000
Guardian Legend
Jackie Chan Action Kung Fu
Little Nemo The Dream Master
Low G Man
Maniac Mansion
Megaman
Metal Gear
Mission Impossible
North and South
Simon's Quest
Solomon's Key
Solstice
Star Wars - Guerre Stellari
Super Mario Bros. 1
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
The Adventure of Link - Zelda 2
The Legend of Zelda

Prossime Uscite

Blue Shadow
Double Dragon 3
Gremlins 2
The Flintstones - Gli Antenati
Track 'N Field in Barcelona
Uforia
World Champ

Game Boy

Batman
Battle Unit Zeoth
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Castlevania
Chase HQ
Choplifter
Double Dragon 3
Dragon's Lair
Dr. Mario
Duck Tales
F1 Race + Adattatore 4 Giocatori
Gargoyle's Quest
Ghostbusters 2
Gremlins 2
Hunt for Red October - Caccia A Ottobre Rosso
Kung Fu Master
Maru's Mission
Nemesis
Nintendo World Cup
Pacman
Q Bert
Qix
Qwirk
Power Racer
Revenge Of The Gator
The Simpson's: Escape From Camp Deadly
Solomons's Club
Spiderman
Super Mario Land
Super RC Pro Am
TMNT 2: Back From . The Sewers
Wizards and Warriors: Fortress of Fear
WWF Superstar

Prossime Uscite

Adventure Island 2
Blades of Steel
Dexterity
Elevator Action
Godzilla
Probotector
Shadow Warrior
Skate or Die
Snoopy's Magic Show
Trax

La parola a Super Mario

Da quando abbiamo cambiato il "look" del Nintendo Club sono già usciti tre numeri e a quanto pare tale cambiamento ha ottenuto generale approvazione. Continuate a scriverci perchè uno degli aspetti più piacevoli del mio lavoro è quello di ricevere le vostre lettere con i commenti sul nostro giornalino!

In questo numero troverete le recensioni di numerosi giochi uno più interessante dell'altro con **"Double Dragon III"** in prima fila. Questo gioco non solo offre la possibilità di giocare in due e tante mosse inedite ma anche una grafica del tutto stupefacente! Controllate l'inserto speciale di ben quattro pagine per sapere tutto sul gioco!

E poi ci sono ben sei pagine di Consigli e Sugerimenti incredibili con fantastiche cartine dei percorsi per **"Snake's Revenge"** e **"Mission Impossible"**. Sappiamo che la vita dell'agente segreto non è facile e quindi abbiamo pensato di darvi una mano!

A tutto questo poi si uniscono nuovi giochi come le **"Avventure di Lolo 2"**, un'avvincente avventura nel mondo dei sogni con Little Nemo, corse automobilistiche mozzafiato su percorsi cittadini con Road Fighter, una versione spaziale di biliardino in **"Lunar Pool"** e per finire poi vi offriamo anche l'incredibile e fantastico **"Hyper Soccer"**, che senza dubbio è il più stupefacente, avvincente ed emozionante calcio mai giocato prima d'ora!

Naturalmente non manca l'abituale selezione di giochi per il Game Boy™. Hulk, lungamente atteso da tutti, si aggiunge alla già nutrita serie di giochi disponibili per il piccolo video gioco portatile in compagnia di **"WWF Superstars"**, il brillante **"Marble Madness"** e una incredibile versione di **"Gauntlet II"**. Infine c'e anche una recensione del classico **"Pacman"** insieme a **"Football International"**, che introduce il gioco del calcio fra i vari sports disponibili sul Game Boy™ e che vi consiglio di non lasciarvi sfuggire!

Infine, non perdete il prossimo numero del nostro giornalino perchè non solo ci sarà la recensione di un nutrito numero di nuovi ed interessanti giochi ma addirittura vi troverete una dettagliata descrizione del potente Super NES! Arrivederci quindi al prossimo numero!

Presidente: Super Mario. Direttore: Diego Basso. Responsabile editrice in Italia: Mattel Toys Srl su autorizzazione Mark Smith, Editor in Chief Fotografia: David Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria: MATTEL TOYS – CLUB NINTENDO CASELLA POSTALE 10391 – 20110 MILANO. Registrazione Tribunale di Verbania N° 1299 MOD.1 del 13/11/1991

Sommario

In Anteprima

Game Boy

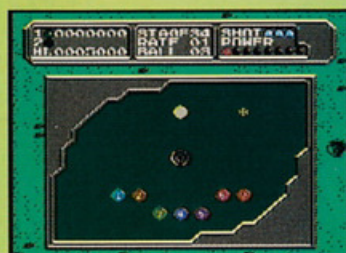
Tips & Tricks

L'Angolo dei Nintendo Maniaci

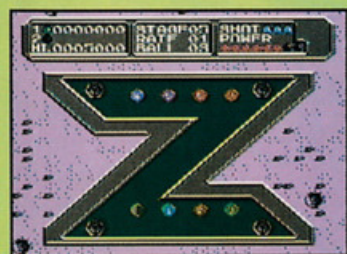
Lunar Pool™

Frenetica Azione spaziale!

Nemmeno i più esperti giocatori di biliardino possono vantare una simile esperienza! Lunar Pool aggiunge alle tecniche basilari del gioco del biliardo delle tecniche particolari e davvero impegnative anche per i bravi!

Preparativi per un tiro maestro...

L'accuratezza è di massima importanza ma bisogna anche saper calcolare in anticipo le mosse!

Tiri a effetto

(Tavola 3) Meglio un attrito più pronunciato in questo caso.

(Tavola 5) Per far rimbalzare la palla sui lati con una corretta angolazione ci vuole una certa pratica!

Raggruppa le bocce!

La sfida di questo gioco non consiste solo nell'abilità di tiro ma anche nel saper colpire la boccia al punto giusto in modo tale da ottenere il massimo dei punti grazie alla propria accuratezza e precisione.

Le regole sono semplicissime: manda in buca tutte le bocce tranne naturalmente la boccetta. Il numero delle boccia come pure quello delle buche varia da biliardo a biliardo, cosa, del resto, di cui ti sarai già reso conto.

Lunar Pool ti permette di imprimere alla boccia un effetto particolare alterando l'attrito impresso alla sfera. Più forte sarà l'attrito più la palla si fermerà rapidamente mentre il contrario farà ruotare la boccia per un po'.

(Tavola 7) Qui è consigliabile un tiro calmo, accurato e lento!

Divertimento futuristico!

Ben 60 fantastiche tavole, alcune davvero fantasiose altre ingannevolmente semplici. Potrai sfidare un amico e il computer oppure anche allenarti per conto tuo - ma qualsiasi sia la tua scelta puoi contare su un livello di attrazione e interesse sempre molto alti.

ROAD FIGHTER™

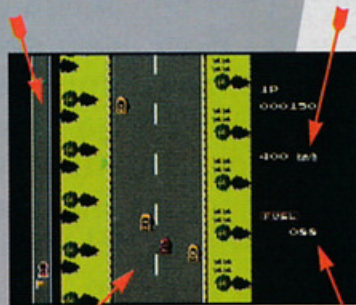
Via a tutto gas!

Preparati all'eccitazione di una super gara in questa versione tratta dal classico gioco arcade! Ti attendono quattro circuiti veramente duri, quindi aggancia le cinture di sicurezza, accendi il motore e via!

Caos di potenti motori!

Molti sono gli ostacoli che ti attendono in questa gara davvero impegnativa. Macchine avversarie che cercheranno di bloccarti sul percorso, pericolose macchie di olio, posti di blocco ed enormi camion cabinati che potrebbero causarti ingenti danni se ne fossi urtato. Se tocchi un'altra macchina la tua entrerà in testa coda, e solo un vero campione del volante potrebbe cavarsela senza uscire di strada!

In distanza - quanto manca alla bandierina del traguardo!

Velocità - Velocità massima 400 km/ora

Schermo di gioco.

Livello carburante - se arriva a zero sei finito!

I quattro circuiti

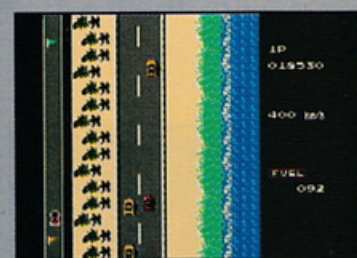
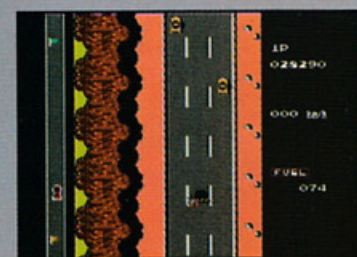
ZONA RESIDENZIALE
La strada curva appena in questo percorso iniziale e rimane piuttosto ampia permettendoti di manovrare con una certa facilità ma cerca di trarne il massimo vantaggio! Se puoi cerca di completare questo primo percorso senza scontri di sorta perchè in quel caso vedrai apparire l'Uomo Konami che ti premierà con ben 1000 punti!

PONTE
Il secondo livello è completamente diritto ma occhio alle macchie di olio e alle barriere!

STRADA COSTIERA
Qui il percorso non è esattamente dei piu' facili! Ci sono solo due corsie e le curve (non certo facili da abbordare) abbondano! Cerca di mantenerti su una solo corsia il più possibile e attento a non curvare troppo!

STRADA DI MONTAGNA
Questo è un percorso piuttosto difficile e nonostante la corsia piuttosto ampia ci sono diverse curve piuttosto pericolose da affrontare! Senza contare poi il numero degli ostacoli che aumenta notevolmente!

Attento a quel grosso camion vicino al termine della fase!

Cerca di conquistare la macchina di bonus!

Dai tutto gas!

Attento ai posti di blocco!

Ricordi I simpatici Lolo e Lala? E il regno del malefico Re di Eggerland? E non avrai certo aimenticato alcuni dei rompicapo più strabilianti che tu abbia mai sperimentato! Beh, hai incovinato! Ci sono di nuovo tutti in una fantastica serie di avventure dal titolo davvero appropriato: Le avventure di Lolo 2!

Più l'azione si fa emozionante più aumenta lo spasso!

Il Re di Eggerland ha davvero suerato se stesso glesta volta! Ha preso origionieri tutti gli abitanti del Paese di Lolo e li tiene segregati nei cupi e minacciosi sotterranei del suo castello.

Guando Lolo e Lala tornano dalle loro avventure nel castello incantato il malefico re lancia lorc una sfida ancor più terribile.

Lolo dovrà avventurarsi nel suo cstello e nella Torre e attraversare i cupi corridoi, più che mai irti di pericoli. E per assicurarsi che Lolo non faccia sonerzi il Re di eggerland rapisce Lala e la porta nel suo castello dove covrà rimanere mentre Lolo affronta da solo i vari pericolosissimi livelli dove lo attendono trappole e tranelli ad ogni piè sospinto.

E qui comincia l'avventura...

Usa i nemici a tuo vantaggio!

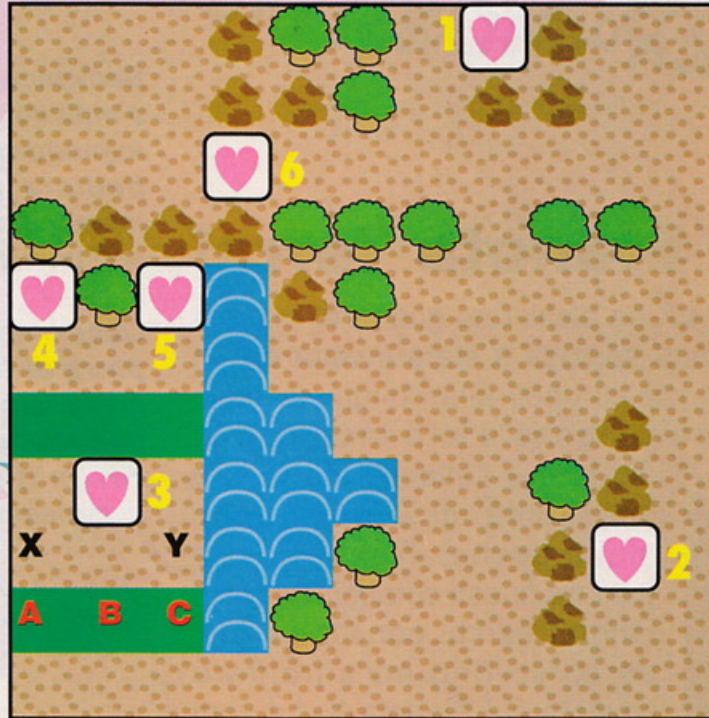
Castelli e Torri...

Lolo 2 è molto simile al suo predecessore con lo stesso tipo di grafica e presentazione. Tuttavia i puzzle, i problemi e i labirinti sono del tutto nuovi e molto molto difficili da risolvere con grande gioia di tutti quei fanatici dei rompicapo che tanto hanno atteso il suo ritorno!

Conduci Lolo con molta cautela attraverso i dieci livelli del gioco ognuno dei quali comprende 5 stanze diverse. Lungo il cammino Lolo incontrerà molti servi leali del Re e a lui ostili, quaìi per esempio Medusa, Gol o Alina che gli daranno davvero del filo da torcere.

Eccoti un pò di aiuto!

Lungo il percorso dovrai calcolare molto bene le tue mosse perchè un solo errore potrebbe costarti molto caro! Potrai usare gli smeraldi e i Cuori per proteggerti dai tuoi nemici e inoltre i Cuori ti forniranno della potenza aggiuntiva che ti potrà essere molto utile. Non appena avrai raccolto tutti i cuori e colleziona tutti i tesori dello scrigno passerai alla seconda sezione dove ti attendono ulteriori prove e tribulazioni.

Per aiutare Lolo nella sua impresa ti possiamo fornire la soluzione per superare uno dei livelli iniziali. Speriamo che ti sia utile!

1. Raccogli i cuori col numero 1 e 2

2. Spingi i blocchi A e C sulle posizioni X e Y.

3. Spingi B verso destra e raccogli il Cuore n.3

4. Ripeti la manovra sui blocchi superiori e raccogli i cuori n.4 e 5.

5. Raccogli il cuore n.6 e poi ritorna velocemente allo scrigno!

Ostacoli e Impedimenti

Lolo incontrerà molti nemici e ostacoli sul suo cammino. Eccoti alcuni suggerimenti per darti una mano...

Snakey

Usa i tuoi poteri per trasformarlo in un uovo per poi cavalcarlo e attraversare il fiume oppure usalo come blocco.

Leeper

Se lo tocchi si addormenta e non si muove più!

Skull

E'inoffensivo fin quando tu non hal raccolto tutti I cuori perchè poi si scatena l'inferno! Usa dei blocchi per impedirgli di scappare.

Gol

sarà magari bello roseo ma ti assicuro che non è uno zuccherino! Dovrai posizionare i blocchi in modo strategico per evitare il suo fiato incandescente!

Medusa

Anche in questo caso dovrai usare dei blocchi o degli snakeys per evitare il suo sguardo mortale!

Scontro di Titani

Benvenuto in un mondo di possenti e malefici mostri, dove la lotta per la supremazia tra le possenti creature dell'era preistorica e neolitica minaccia di scatenare la distruzione dell'universo!

Questo scontro possente fra titani ti porrà di fronte ad alcune delle più impressionanti figure del cosmo in una strenua lotta per salvare la terra da un'invasione di proporzioni inimmaginabili!

Questa non è roba da bambini! Uomo avvisato...

Guerra sul Pianeta Terra!

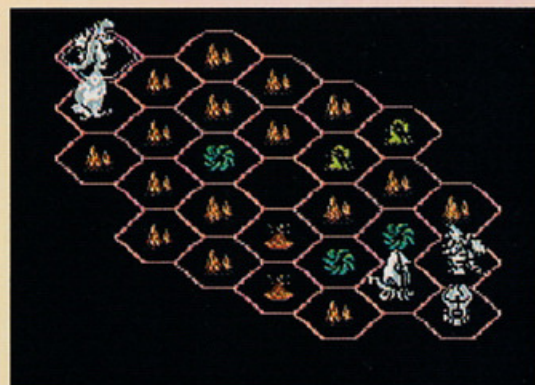
E' l'anno 2XXX e il Pianeta X ha dichiarato guerra al Pianeta Terra. Una legione di mostri spaziali è stata inviata da un nemico sconosciuto e senza scrupoli alla conquista della Terra. Godzilla e Mothra vengono allora incaricati di rintuzzare l'attacco ma le loro possibilita' di riuscire sono molto poche. Toccherà a te guidare questi coraggiosi mostri lungo i cerchi concentrici del percorso fino ad affrontare Ghidora sul Pianeta X. Le sorti della Terra dipendono da te!

Forza Monolitica

Godzilla e Mothra sono creature dalla forza egualmente impressionante. Godzilla è un dinosauro immenso che sa tirare pugni e calci oltre che falciare la zona tutt'intorno con i suoi possenti colpi di coda.

Possiede anche un raggio radioattivo contro il quale anche il nemico più refrattario non ha speranza alcuna! Mothra è dotato della capacità di volare come pure di un raggio ottico penetrante e di una potenza d'attacco micidiale.

Mostri a non finire!

Sul primo schermo ti appare una successione di sezioni esagonali ognuna delle quali rappresenta un campo di battaglia attraverso il quale il tuo mostro dovrà battersi. Il tuo obbiettivo è di raggiungere l'HQ ma per arrivarci dovrai affrontare un buon numero di mostri!

1. Una regione deserta:
In questo spazio senza confini ti attendono battaglie estenuanti.

2. Il Sub-Spazio:
Dovrai fare uso di tutti i tuoi poteri per sconfiggere gli strani abitanti del Sub Spazio.

3. La Giungla:
Non è popolata dalle solite piante conosciute bensi' è un unico immenso intrico di pericoli e nemici minacciosi!

4. Il Vulcano:
Guarda bene dove metti i piedi su questo terreno in continua eruzione. Puoi distruggere i vulcani sparando o colpendo con un pugno la bocca del cono di eruzione.

5. Mecha City:
Spaventosi passaggi tecnologicamente ultra avanzati in cui sarai fatto bersaglio di continue raffiche di armi da fuoco.

6. Quartier Generale:
Muoviti velocemente usando i tuoi poteri speciali per distruggere questo impianto nemico.

Battaglia di Giganti

Una volta attraversata la zona deserta e i vulcani dovrai far fronte ad una delle creature nemiche. Si tratta di individui davvero potenti e ti daranno del gran filo da torcere!
Eccoti alcuni suggerimenti...

Vs Moguera

Moguera è un mostro robotizzato molto lento. Il suo raggio ottico, però, può essere mortale. Con l'aiuto di Godzilla potrai sistemarlo per le feste partendo dapprima con degli attacchi radioattivi e poi con dei possenti colpi di coda.

All'attacco di Moguera

Vs Gezora

Questa creatura dalle sembianze di una piovra rimbalza in tutti i sensi servendosi dei suoi tentacoli per afferrare qualsiasi attaccante ignaro. Con Mothra dovrai portarti al di sopra di Gezora e poi spargergli sopra della polvere velenosa.

La sconfitta di Gezora

Preparati a misurarti in un gioco che farà di te una stella del Calcio Mondiale! Affronta i migliori calciatori della scena mondiale in una partita dal ritmo impressionante in un rapido succedersi di velocità e maestria dove GOAL è davvero la parola d'ordine!

Puoi scegliere di sfidare il computer o un amico in una sfida testa a testa. Oppure, naturalmente, puoi decidere di batterti nel campionato mondiale dove incontrerai squadre di calcio provenienti da ogni angolo della terra nel tuo tentativo di conquistare la piu' ambita coppa del mondo del calcio.

Benvenuto al più recente e più stimolante Calcio che mai sia approdato sui vostri schermi! Azione ed emozione non stop caratterizzano "Hyper Soccer", un video gioco coinvoigente in cui potrai seguire le sorti della tua squadra preferita nelle eliminatorie.

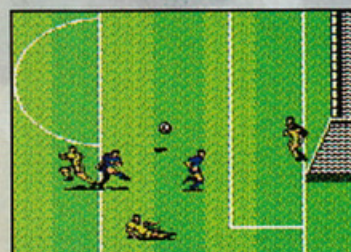
Occhio ai passaggi...

L'Estremo Oriente è Fuori!

L'Inghilterra se la sta cavando molto bene in questo primo girone. Nel primo tempo si sono dovuti difendere intensamente contro i giapponesi con dei tackles ben calcolati cosi come con una difesa ben organizzata della propria rete. Poi nel secondo tempo l'Inghilterra è riuscita davvero a capovolgere le sorti della partita attaccando a fondo ed effettuando dei passaggi veramente ben fatti. Il primo Goal è stato il risultato di un calcio d'angolo intercettato magistralmente da un difensore che, andando a rete, è riuscito ad impedire la parata del portiere avversario.

E a questo punto gli Inglesi, stimolati dal primo successo, attaccano a fondo e, nonostante due tiri andati contro il palo, il capo cannoniere della squadra riesce a schivare tre uomini vicini all'area di porta e, con un dribbling magistrale a piazzare un goal nella parte alta della rete!

RISULTATO FINALE
INGHILTERRA 2 - 0 GIAPPONE

Fai uso delle ali per creare delle aperture...

Un calcio d'angolo ben fatto e... goal!

E Anche I Coreani sono Fuori!

L'Inghilterra è entrata in questa gara davvero su di giri mostrando un tremendo spirito agonistico, vera stoffa da campioni. La sua forza maggiore è costituita dai centrocampisti che hanno controllato la palla quasi senza sforzo, sfidando i Coreani, che a loro volta si sono lasciati trascinare in mosse troppo affrettate e di conseguenza inaccurate. Fu così che un errore dei Coreani permise a una delle ali inglesi di buttarsi a capofitto giù per il campo portando la palla oltre l'area di punizione avversaria dove un attaccante della sua squadra la intercettava di testa spedendola a razzo in rete! E al portiere avversario non rimase che stare a guardare attonito mentre il pallone schizzava sull'angolo in alto della rete!

Non lasciarti sfuggire l'occasione! Approfitta di un errore avversario!

Seguirono poi altri tre goals non meno stupefacenti: uno di testa, un tiro facile appena oltre la linea di porta e un a solo che contribuirono a porre fine a qualsiasi velleità di vittoria da parte dei Coreani.

RISULTATO FINALE
INGHILTERRA 4 - 0 KOREA

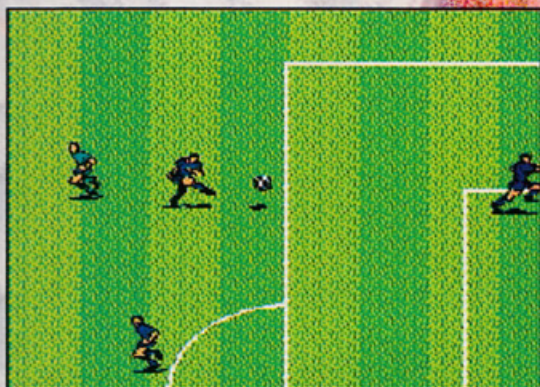
Che magnifici goals di testa!

E Poi Venne il Turno Degli Stati Uniti!

Rapidità di movimento e un controllo eccezionale della palla permisero agli Inglesi di prendere il sopravvento sui loro avversari statunitensi. Dapprima la partita sembrava incerta poichè ambedue le squadre sembravano essere ben preparate sia nei passaggi che nei tackles. A un certo punto però, un passaggio lungo del portiere inglese permise al centrocampista di superare le difese USA e, scartando il portiere avversario, di spostarsi verso destra sulla traiettoria del numero 9 inglese che, naturalmente, intercettando la palla riescì a spedirla dritta in rete. Ora gli Inglesi si sentivano imbattibili e continuavano a premere sugli Americani nel tentativo di realizzare un secondo goal. E venne il goal tanto agognato proprio prima del fischio finale, quando un tiro basso scartato dal portiere fu intercettato da un attaccante centrocampista che lo spedì dritto in rete!

RISULTATO FINALE
INGHILTERRA 2 - 0 USA

Effettua un tackle in diagonale per ottenere un miglior risultato!

Muoviti velocemente per poter intercettare i tiri lunghi!

Con una finta cerca di ingannare il poitiere avversario!

I tiri di testa sono dei veri bolidi!

E battere il Messico fu poi un gioco da raggazzi!

A parte una singola eccezione fino a quel momento realizzare delle reti era stato un gioco da ragazzi per l'Inghilterra. A questo punto, però, le carte in tavola furono cambiate. Fin dall'inizio l'Inghilterra attaccò senza tregua i Messicani e il primo goal non fu certo una sorpresa. Un tiro da centrocampo penetrò le difese avversarie il goal che ne seguì lasciò i Messicani senza fiato. A questo seguì un altro tiro magistrale di testa che segnò le sorti della partita. I Messicani sembrarono riguadagnare fiato quando approfittarono di un errore della difesa inglese ma il loro sogno di gloria finì nel momento in cui il numero 9 inglese realizzò, sotto gli occhi stupefatti del portiere, un magnifico terzo goal da una distanza di circa 6 metri dalla rete.

RISULTATO FINALE
INGHILTERRA 3 - 1 MESSICO

La lotta per la supremazia e la conquista della Coppa del Mondo continua solo con "Hyper Soccer"! Azione autentica e una gamma di opzioni davvero notevole sia sul campo che fuori fanno di questo video gioco un vero successo! Sarai in grado di portare il tuo paese alla gloria e all'immortalità calcistica!

Little Nemo the Dream Master

Ogni notte, quando, stanchi di una lunga giornata ci lasciamo trasportare pigramente nel sonno, il Re dei Sogni viene a farci compagnia…

Il nostro eroe, il Piccolo Nemo (Little Nemo) non è diverso da noi tutti e per la verità i suoi sogni sono fra i più bizzarri, colorati ed emozionanti che mai possiate immaginare.

Un giorno fu invitato dalla Principessa del Mondo del Sonno (Slumber Land) a visitare il suo mondo e giocare un pò con lei. Nemo che fu naturalmente più che felice. Ogni notte quindi rappresenta per il nostro piccolo eroe una successione di nuove avventure ed egli è ben felice di raggomitolarsi nel suo lettino in cerca di tanti splendidi sogni.

La Foresta dei Funghi

Tramortisci i tuoi avversari con i dolcetti…

La prima escursione di Nemo nel Mondo dei Sogni è nella Foresta dei Funghi L'unica sua protezione consiste in un sacchettino di caramelle e con questa egli dovrà avventurarsi nel profondo di una foresta dove pullulano minacciosi funghi giganti. Dovrà poi trovare le chiavi che sono state sparse a caso nell'intrico degli alberi e aprire con esse le porte del sonno.

Supera le cascate con dei salti ben calcolati

Dapprima Nemo incontra Flip, che gli dâ dei buoni consigli. Serviti dei funghi giganti per raggiungere le zone alte dei livello dove sono nascoste alcune delle chiavi. Se devi saltare piuttosto in alto cerca una rana e tenta di attirarla con un dolcetto. Dopo aver collezionato tutte le chiavi portati sul livello più basso e cerca la talpa, che ti aiuterà a trovare le chiavi nascoste sottoterra. Col suo aiuto potrai anche trovare una stanza segreta dove otterrai un 1-up.

I salti della rana sono davvero utili.

Scava a fondo per trovare gli oggetti utili.

Rigira i nemici sulla pancia per neutralizzarli.

E ora cerca la rana nel giardino sotteraneo che ti permetterà di attutire le cadute. Una volta in cima usa la rana o il ramarro per arrivare alla chiave finale nascosta in cima alle cascate. Ora è il momento di dirigerti verso la fine del livello e verso la porta del risveglio.

Il Giardino Fiorito

Volare è davvero una sensazione emozionante!

Il Giardino Fiorito può sembrare un posto delizioso ma in effetti nasconde pericoli di vario genere che il piccolo Nemo dovrà evitare per arrivare sano e salvo alla fine del viaggio. Alcuni nemici finora sconosciuti si faranno vivi in mezzo alle piante e ai fiori del giardino ma con un pò di accortezza e tanti dolcetti Nemo dovrebbe riuscire a cavarsela.

Nel raggiungere il primo corso d'acqua tuffati e nuota verso il fondo. Lungo il tragitto incontrerai alcune bisce non troppo amichevoli ma se Nemo salterà sopra la loro testa non

avrà problemi. Quando incontrerai il gorilla dagli dei dolci e fatti portare in cima all'albero facendo attenzione ad evitare le formiche volanti e i serpenti. Se sarai abbastanza svelto il gorilla potrà eliminare i tuoi nemici per te, altrimenti ti daranno del filo da torcere.

Quando raggiungerai l'albero dovrai arrampicarti per prendere la chiave e per arrivare al lucertola che ti attende per darti una mano...

Mentre ti stai arrampicando guardati dai semi velenosi che ti piovono addosso dall'alto. Il modo migliore per evitarli è di fermarti e aspettare che siano caduti piu' in basso e poi spostarti fuori dalla loro traiettoria e continuare l'ascesa. Una volta in cima prendi la chiave e passando dal gorilla alla lucertola ridiscendi a terra. Torna indietro verso sinistra fino a raggiungere lo stretto passaggio in cui dovrai entrare. Nella caverna incontrerai un'ape che, se addolcita, permetterà a Nemo di volare! Raccogli la chiave e vola via fuori dalla caverna ma cerca di riposarti di frequente poichè puoi volare solo per brevi distanze! Raccogli tutte le chiavi e poi cerca un piccolo stagno che ti porterà ad una caverna nascosta dove troverai un'altra chiave ed un 1-up. Le esplorazioni sottomarine non finiscono qui però perchè quando ti tufferai nel prossimo stagno troverai un passaggio segreto che ti darà accesso all'ultima area del livello.

Tornato nel giardino vedrai una lucertola. Saltagli sul dorso e fatti portare fino all'ultimo albero. Usando poi la stessa tecnica di prima arrampicati sull'albero e raccogli l'ultima chiave per poi dirigerti verso la porta...

Fatti dare un passaggio attraverso il glardino

Attento ai serpenti!

Schiva i semi velenosi e prendi le chiavil

Casa dei Giocattoli

Sul livello 3 Nemo si ritrova nella Casa dei Giocattoli dove dovrà prendere un trenino per attraversarla. Ci saranno dei giocattoli pericolosi e Nemo dovrà star bene all'erta se vorrà cavarsela senza problemi. Cerca di stabilire quali sono le zone prive di pericolo per poter evitare eventuali minacce.

Lascia fare al trenino!

Attento a quegli aculei!

Sul vasto mare nella notte profonda

Per superare questo livello dovrai fare amicizia con dei crostacei ed esplorare le profondita' marine in cerca di tutte le chiavi e di una caverna segreta in cui potrai trovare un 1-up. Stai bene attento agli aculei sparsi nelle caverne pena una fine... pungente!

Le escursioni notturne del Piccolo Nemo ti terranno avvinto al teleschermo per ore con otto avventure estremamente avvincenti ricche di situazioni di gioco davvero eccezionali e di personaggi incredibili. Dalla Foresta dei Funghi fino al Paese degli Incubi (Nightmare Land) non ci sarà per te mai un momento di noia. Non fare tardi la sera però!

Il granchio ti permetterà di nasconderti sotto la sabbia.

Tuffati in un'avventura sottomarina!

Le caverne sono veramente irte di pericoli.

Nome: Dinelli Nelusco
Paese: Italia
Eta': 10
Giochi prefereti: Knight Rider, Tetris, SMB, Super Off Road
Records Raggiunti: Finito Super Off Road e Duck Tales™
Hobbies: Mare, barche e disegno
Ambizioni: Diventare un ingegnere navale

Nome: Augustin Nancy
Paese: Francia
Eta': 6
Giochi prefereti: Zelda 1 e 2, Mega Man 2, SMB 2
Records Raggiunti: Finito SMB in un'ora e Zelda 2 in due giorni!
Hobbies: Nintendo e musica
Ambizioni: Diventare alla stella della musica pop

Nome: Stefanie e Cecily Bauer (Gemelli)
Paese: Austria
Eta': 12
Giochi prefereti: SMB 1, 2 e 3, Kid Icarus
Records Raggiunti: Finito Kid Icarus, Duck Tales™ in 3 giorni
Hobbies: Nintendo e scrivere
Ambizioni: Lavorare per Nintendo e possederne tutti i giochi

Nome: Luz Santos Figal
Paese: Spagna
Eta': 8
Records raggiunti: Finito SMB 1 e Mega Man e inoltre arrivata al livello 7 di Tetris
Hobbies: Pattinaggio, ballo e cartoni animati
Ambizioni: Diventare una rappresentante Nintendo

Nome: Fernando Fernandez Diaz
Paese: Spagna
Eta': 15
Giochie preferti: Super Mario Land, I Simpsons, TMHT
Records raggiunti: Finito Super Mario Land, TMHT, WWF e i Simpsons
Hobbies: Giocare con il Game Boy™ e il gioco del calcio
Ambizioni: Lavorare per Nintendo

Nome: Billy Anantha Moerman
Paese: Olanda
Eta': 12
Giochi prefereti: WWF, I Simpsons e TMHT 2, Rescue Rangers™
Records raggiunti: finito TMHT 2 in 4 giorni
Hobbies: Nintendo, disegno, kickboxe, bocce.
Ambizione: Lavorare per Nintendo, diventare un pilota e possedere tutti i giochi Nintendo del mondo!

Nome: Gunther Bruylandt
Paese: Belgio
Eta': 10
Giochi preferiti: TMHT, SMB 1 e 3, Mega Man 2
Records raggiunti: Finito SMB 1 senza perdere nemmeno una vita e senza usare una scorciatoia.
Hobbies: Calcio e Nintendo
Ambizioni: Diventare un Esperto Nintendo o un allenatore di Calcio

Nome: Sabine Kaross
Paese: Svizzera
Eta': 11
Giochi preferiti: SMB 1, Probotector, Kid Icarus
Records Raggiunti: Finito SMB 1
Hobbies: Nintendo, cinema, balletto, ping pong e la scuola!
Ambizioni: Lavorare con Nintendo

Un anno dopo...

Per dodici mesi dopo che Billy e Jimmy Lee ebbero inflitto una sonora sconfitta ai guerrieri dell'Ombra Maledetta tutto sembrava tornato normale e la pace regnava dovunque. I due fratelli poterono così concentrarsi nel migliorare le proprie abilità pur facendo solenne giuramento di non farne uso se non in situazioni di estrema necessità e per autodifesa. Purtroppo però una situazione di questo genere si sta profilando poichè Marion è stata rapita ancora una volta e solo i nostri due eroi sono in grado di salvarla!

I due fratelli dovranno unirsi a Hiruko, un veggente che li aiuterà a ritrovare le tre pietre sacre richieste come riscatto. Le pietre però sono state sparse in luoghi estremamente lontani l'uno dall'altro e quindi, coraggio, mano ai tuoi stivali e forte delle tue arti marziali parti con Billy e Jimmy per una delle loro più fantastiche imprese!

Mosse completamente inedite!

I guerrieri del Double Dragon conoscono delle mosse davvero sorprendenti, alcune delle quali sono state perfezionate nel corso degli anni mentre altre sono completamente inedite.

Pugno

Calcio

Gomitata mortale

Calcio con salto

Ginocchiata con sollevamento

Attacco a mezz'aria

Calcio rotatorio a ciclone

Azione per due giocatori

Con "Double Dragon III" è possibile giocare da soli o in due. E'persino possibile combattere contro l'altro giocatore anche se questo è abbastanza arduo! Il vantaggio maggiore nell'avere due giocatori sullo schermo in contemporanea consiste nel poter effettuare un doppio attacco con uno dei guerrieri lanciato verso i nemici in arrivo. E questo tipo di attacco è certamente più devastante di un assalto regolare!

Diario di bo

Stadio 1

Il viale

E qui l'atmosfera si fà calda perchè quei gaglioffi ti attaccano in gruppi di due. La mossa migliore è di spostarti tutto verso la strada senza uscita sulla destra, poi girarti e affrontarli con salti, calci e attacchi a ciclone. Sono dei duri davvero senza scrupoli e quindi stai all'erta e non ti avvicinare troppo - i calci sono ben più efficaci!Alcuni dei tuoi aggressori potrebbero lasciar cadere delle armi. Raccoglile senza mai però abbassare la guardia, o per te saran dolori!

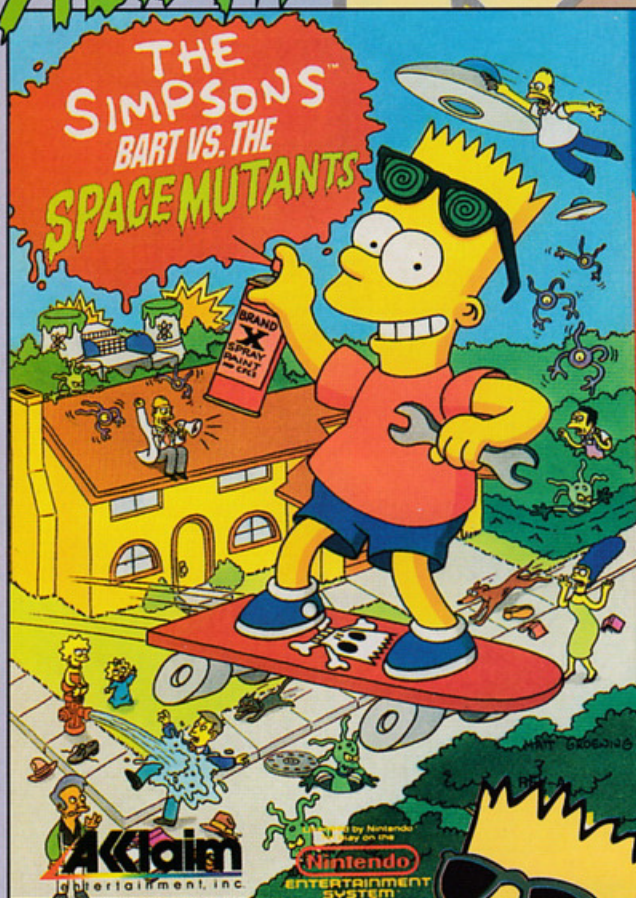
Il Dojo

Qui comincia il bello! Il tuo amico Brett è stato fatto prigioniero durante un'imboscata al dojo e ora gli assalitori sconosciuti puntano a te! Potrai però far fronte agli ospiti indesiderati con una combinazione di calci, salti e pugni cercando però di non sciupare troppa energia perchè ne hai ancora di strada da fare! E una volta sconfitti tutti i nemici non ti adagiare, allenati invece con le tecniche di attacco più complicate! Non perdere troppo tempo però perchè c'e sempre una bella dama che attende di essere soccorsa!

Seconda fase - In Cina

La Grande Muraglia

Sullo sfondo spettacolare della Grande Muraglia Cinese dovrai fare appello a tutta la tua esperienza e abilità per rintuzzare un nuovo assalto. Qui i guerrieri cinesi si uniscono ai loro compari occidentali per porre la parola fine ai tuoi sforzi titanici. Serviti dei Sai caduti di mano ai tuoi avversari orientali perchè con quelli potrai davvero farne polpette!

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

LIVELLO 1 - Le strade di Springfield

Con l'aiuto di una chiave inglese svita la testa dell'idrante per lavare via con lo spruzzo la dicitura "WET PAINT" (Vernice Fresca).

Lancia una bottiglia-razzo sulla lettera "E" dell'insegna "KWIK-E-MART" e colpisci Krusty guadagnando cosi tre vite.

Spostati a destra fino all'ultima finestra della casa di riposo e usa il fischietto. Grandpa ti lancerà delle monete extra.

Non mancare di raccogliere la calamita e di usarla sul Livello Carnevale (Carnival Level) della Ruota della Fortuna (Wheel of Chance).

Per superare la barriera finale cambia di colore a tutti gli oggetti viola.

LIVELLO 2 - La Galleria di negozi di Springfield

Il primo portacenere dopo la prima scala mobile è un trasporto veloce verso una stanza contenente dei cappelli extra; saltaci sopra, premi la freccia verso il basso e il pulsante B.

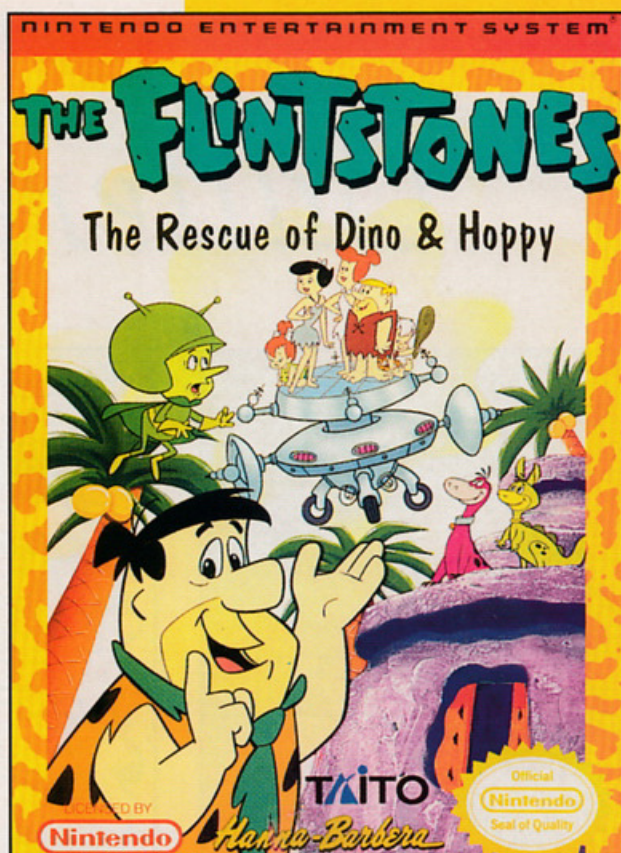
Al primo tratto di cemento salta sulla seconda piattaforma tre volte per poter scivolare sull'altro lato con facilità.

LIVELLO 3 - Il Parco Divertimenti di Krustyland

Potrai scoprire altri trasporti veloci segreti vicino alle tende rigate rosse e bianche. All'ultima tenda salta sul parapetto, premendo la freccia verso il basso e il pulsante B.

Non appena sarai entrato nella Fun House (Casa dei Divertimenti) salta dentro la bocca di Crusty per accedere così ad una stanza segreta.

LIVELLO 4 - Il museo di Storia Naturale di Springfield

Per sconfiggere il dinosauro compi un super salto sulla piattaforma "invisibile" situata sul bordo dello strapiombo e colpiscilo negli occhi con la tua carabina a dardi (Dart Gun): se esaurisci i dardi compi un super salto sopra la sua testa per tre volte e lo sconfiggerai.

GLI ANTENATI ARRIVANO SUL NES!!

In un videogioco potrai finalmente rivivere le gesta dei tuoi eroi dei cartoni animati preferiti!

Fred Flinstone e sua moglie Wilma vivevano tranquillamente nell'eta' della pietra con i loro amici Dino il Dinosauro e Hoppy l'Hopposauro. Ma un giorno il malvagio Dr Turner arriva a Bedrock: si tratta di un viaggiatore del tempo venuto dal 30° secolo a collezionare dinosauri per il suo giardino zoologico delle meraviglie. Rapisce Dino e Hoppy e ritorna indisturbato nel suo tempo. Tu sarai Fred e dovrai aiutare il tuo amico Gazoo a costruire una macchina del tempo per arrivare al mondo di Turner e dovrai poi sconfiggere il tuo perverso avversario e riportare infine a casa Dino e Hoppy sani e salvi...

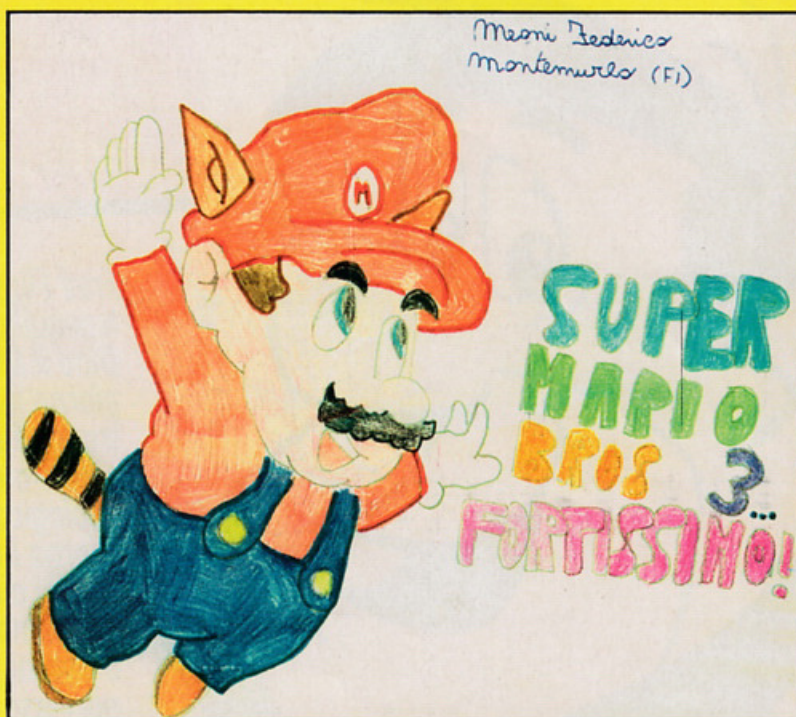
non facile, vero???

MATTEL®

Galleria

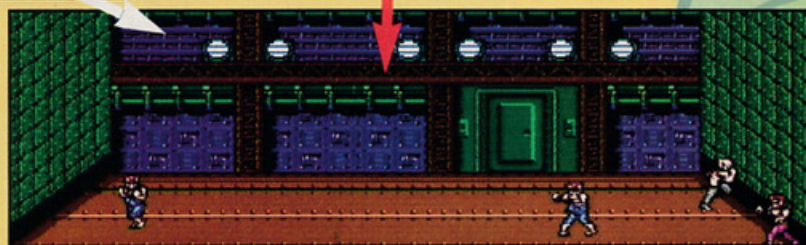
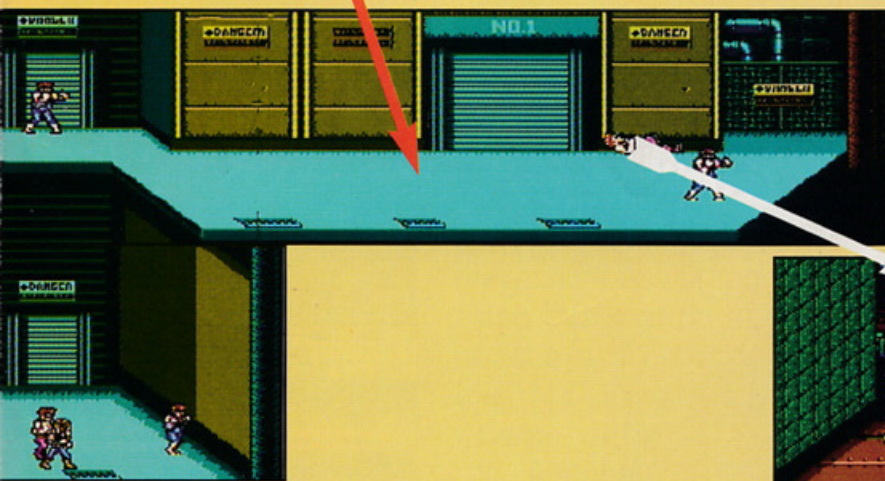
Giovanni Sorrento

Diana-Saida Meyer

Meoni Federico

Luchicchi Antonio

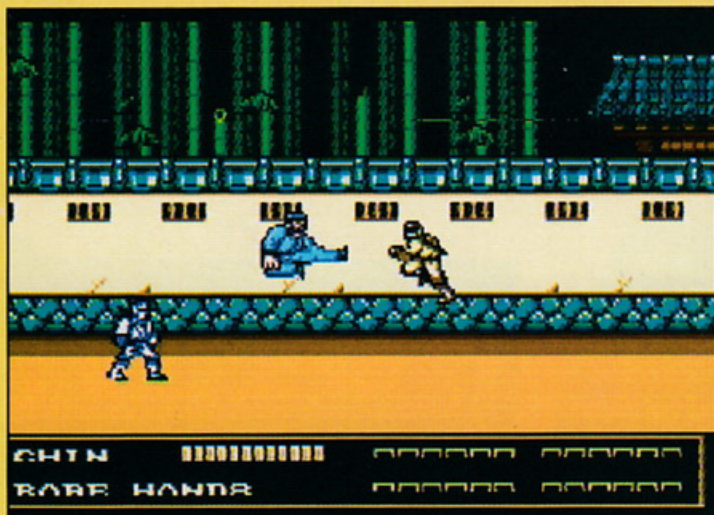
rdo di Billy...
- Gli USA

Battaglia sui tetti

Non appena ti sei liberato dei tuoi aggressori prendi l'ascensore per salire sui tetti. Spostati velocemente lontano dal bordo dando addosso alla retroguardia nemica con una serie di calci e salti e poi cerca di sviarli con una serie di assalti a ciclone e dei salti acrobatici.

Scontro nel Magazzino

Coraggio ce l'hai quasi fatta... Tra te e la Cina si frappongono solo un pugno di sgherri che però non ti lasceranno passare senz'acqua santa! Se riuscirai a sopravvivere ai primi attacchi ti troverai di fronte un enorme guerriero dal giubbetto intarsiato di gigantesche borchie! E questo sarà un ostacolo davvero duro da sormontare - la migliore mossa sarà un calcio con salto a cui farai seguire un pugno solenne. Tieniti fuori portata dei suoi attacchi volanti o vedrai i sorci verdi...!!

E nella capanna l'atmosfera si fa incandescente...!

Un alleato inaspettato ti attende nella capanna ma prima dovrai scacciarne gli abitanti perchè solo allora Chin si farà riconoscere. Prima che egli si unisca a te o ti dia una delle pietre dovrai batterti con lui. Non sarà un compito troppo arduo se saprai calcolare bene i tuoi salti. E quando finalmente lo avrai sconfitto Chin diventerà tuo alleato nel viaggio verso il Giappone...

Altri personaggi

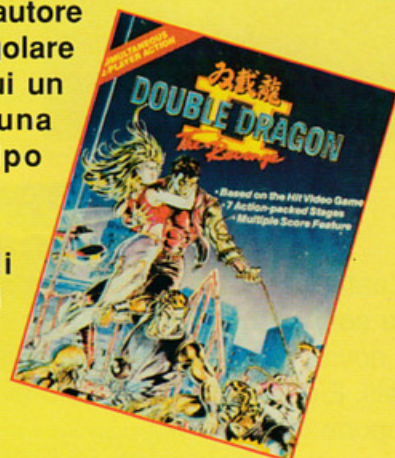
Come ormai ti sarai reso conto puoi trasformare i tuoi nemici in alleati. Potrai usare questi personaggi al posto di Billy o Jimmy come preferisci ma dovrai in tal caso perfezionare le loro mosse. Chin, il primo dei personaggi, è un esperto di Kung Fu e quindi è in grado di eseguire micidiali colpi doppi e uppercuts. Ranzou, che vedrai più avanti, brandisce una spada senza uguali ed è inoltre capace di sferrare delle ginocchiate potentissime oltre a degli attacchi mortali.

E l'avventura continua...

Il viaggio intorno al mondo di Billy è ben lontano dalla conclusione. Una volta superati i Ninjas del Giappone dovrà recarsi in Italia e affrontare alcuni dei guerrieri più terribili che mai si possano immaginare. Se riuscirà a sopravvivere a Roma dovrà continuare verso l'Egitto... ma scordati la macchina fotografica! Non c'è tempo per le cose piacevoli! Marion è sepolta da qualche parte sotto le rovine maestose e antiche con una masnada di terribili tagliagole che le fanno stretta guardia. Te la senti di affrontarli...?!

I guerrieri del Double Dragon nel passato

La cassetta originale del Double Dragon era basata sul grande successo in versione arcade nel quale Billy Lee combatteva contro il proprio fratello, capo dei famigerati Guerrieri dell'Ombra Maledetta e autore del rapimento di Marion. Oltre al gioco regolare era disponibile anche una versione in cui un giocatore poteva sfidare un amico in una frenetica battaglia all'ultimo... colpo mortale!

In "Double Dragon II" i due fratelli uniscono le proprie forze per combattere i Guerrieri dell'Ombra Maledetta nuovamente all'opera. Azione simultanea per due giocatori e tante missioni differenti in questo gioco davvero eccezionale!

Uno degli sport più popolari al mondo arriva sul Game Boy™!

Sei pronto per un divertimento incredibile con l'eccitante nuovo gioco sportivo che di recente è venuto ad arricchire la già nutrita serie di titoli Game Boy™ : "WWF Superstars"! Da una rosa di campioni di livello mondiale potra' uscire un incontro ricco di emozioni.

Le Mosse

Suplex

Piledriver

Turnbuckle Slam

Dropkick

Headlock

Gli sfidanti

Hulk Hogan - I suoi uppercuts e le sue potentissime prese alle corde fanno di lui uno dei lottatori più famosi al mondo!

The Ultimate Warrior - La sua danza di guerra è altrettanto spettacolare quanto la sua abilità di lottatore.

Mach King Randy Savage - Un vero veterano del ring, Savage è un avversario davvero formidabile.

Million Dollar Man - Dicono che il denaro non è tutto ma una cosa è certa, per Ted DeBiase è molto!

Mr Perfect - La sua arroganza colpisce i suoi avversari quasi quanto la sua ginocchiate o le sue prese micidiali.

A colpi di... parole
(Prima dell'incontro)

La gara è cosi tremenda che all'incontro vero e proprio precede sempre una furiosa guerra di parole, che contribuisce ad esasperare gli animi ed acuire l'aggressività dei contendenti. Se vorrai essere incoronato campione mondiale dovrai affrontarli tutti senza dimenticare naturalmente la guerra di... parole o insulti che dir si voglia!

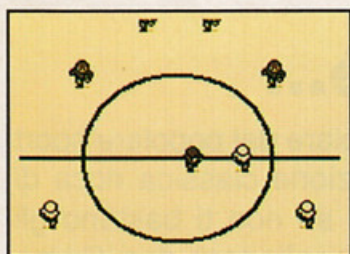
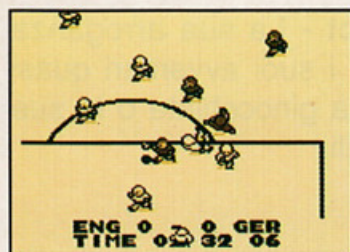
E il Vincitore è...

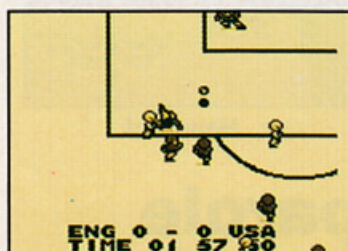
"WWF Superstars" ricrea veramente lo stile spettacolare del popolare sport americano offrendo al tempo stesso una competizione classica ricca di mosse e di azione incalzante ed emozionante. E se non ti bastano gli avversari offerti dal computer, beh potrai sempre collegare due Game Boy™ con il cavo video connettore e sfidare un amico... all'ultima presa!!

Una sensazionale partita di calcio!

Azioni mozzafiato e suspence da vero campionato! Con questa eccezionale versione Game Boy™ si celebrano cosi i prossimi campionati Europei di Calcio! Con una prospettiva dall'alto e uno schema di gioco incredibilmente stimolante questa è decisamente una cassetta da non perdere!

Un gioco in due Tempi...

"Football International" contiene molti degli elementi tipici del normale gioco del calcio. Potrai scegliere la tua formazione, selezionare una durata ragionevole e realistica per ogni tempo di gioco e in pratica eseguire molte delle mosse tipiche del gioco del calcio che i tuoi eroi della domenica sanno eseguire così bene come passaggi da maestro, tiri da campione e persino tiri di testa a tuffo. E per aggiungere autenticità all'atmosfera potrai anche rotolarti sul campo, afferrarti un piede se un avversario si porta entro una distanza sufficiente per tirare un calcio, etc... Naturalmente potrai anche alzarti non appena sarai soddisfatto dall'effetto della tua finta ed approfittare dell'occasione per tirare.

Infila il pallone nell'angolo estremo della porta con un tiro ben mirato... d'angolo!

Passa la palla ad un attaccante...

Buttati su un tiro incrociato...

Ehi, arbitro! Ma ci vedi bene?

Il gioco del calcio, come tutti sappiamo, è un gioco da gentiluomini giocato da ruffiani. Quindi era logico che "Football International" offrisse i servizi di un arbitro dall'occhio di lince per denunciare falli in campo e falli laterali. Un calcio di punizione viene concesso alla squadra avversaria se l'arbitro decide che è stato commesso un fallo. Ed è completamente inutile discutere, la sua decisione è insindacabile!

Ma la partita non è persa fino all'ultimo fischio!

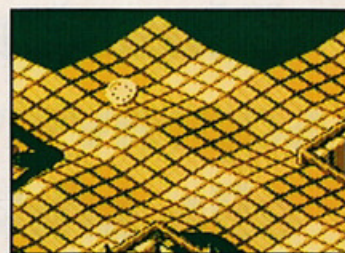
Ovviamente tu devi tentare di portare la tua squadra alla vittoria e di realizzare il maggior numero di goals possibili. Non è cosi facile infilare la palla in porta anche se ci sono delle mosse particolari che possono darti qualche possibilità in più...

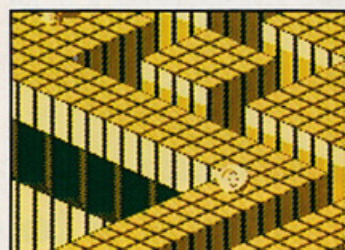
Se pensano che sia finita... beh, il bello comincia adesso!

"Football International" ha portato con grande successo il gioco del calcio sullo schermo del Game Boy™ con partite ricche di un azione incalzante e di grande interesse agonistico. Con la possibilità di gioco interattivo per due giocatori attraverso il collegamento con cavo video connettore e un torneo di livello mondiale questa cassetta metterà a dura prova anche i giocatori più esperti avvincendoli per ore al piccolo schermo.

Un caos di labirinti

Preparati davvero a "ballare" con questa incredibile versione del gioco arcade "Marble Madness" con la sua grafica stupefacente e un ritmo di gioco tremendamente incalzante, davvero un classico!

L'obbiettivo del gioco è semplicemente di guidare la tua versatile biglia attraverso gli innumerevoli labirinti evitando le trappole che sul percorso abbondano e facendo del tuo meglio per non cadere nel vuoto!

Livello uno - ti permette di procedere abbastanza velocemente

Livello due - Attento alla trappola vicino alla fine!

Livello tre - cerca di cavalcare l'onda per trovare una scorciatoia!

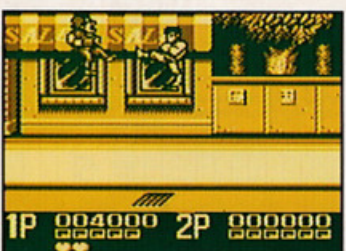
Per sopravvivere alla Prova

Alcune tecniche particolari ti permetteranno di evitare le trappole e i tranelli. Per esempio puoi usare il turbo per muoverti sullo schermo a velocità incredibile. L'unico problema è che se per caso non calcoli bene una curva o un angolo finisci fuori dallo schermo!

E gli ostacoli non sono l'unico problema perchè devi anche tenere presente che hai a disposizione un limite di tempo molto ristretto. Se non ti manterrai entro tale limite potrai perdere anche una vita!

"Marble Madness" non è solo fantastico per la sua grafica eccezionale ma è anche un gioco intelligente. E per di più c'è anche un cavo video connettore che ti permette di giocare con un compagno per un divertimento ancor più intenso!

Billy e' Ritornato!

Il dinamico duo del Double Dragon era finalmente riuscito a sventare la minaccia dei Guerrieri dell'Ombra Maledetta e la pace ormai sembrava regnare sulla loro esistenza. I due fratelli si sono uniti alla tranquilla banda degli Scorpions e la loro vita si svolge placidamente. O meglio fino a quando Billy non viene messo ingiustamente sotto accusa per un delitto che non ha commesso e che gli fa rivoltare contro l'intero gruppo!

Dieci missioni estremamente difficili ti attendono nel tuo tentativo di provare la tua innocenza. La banda ha disseminato i suoi membri tutti altamente allenati in ogni angolo e tutti quanti sono decisi a portarti davanti a un tribunale di paglia e farti condannare. Tu naturalmente conosci delle mosse di difesa molto efficaci come colpi di ginocchio, calci in alto, uppercuts aerei etc. Ma attento! I tuoi antichi compagni non sono da meno di te!

"Double Dragon II" ha tutti gli ingredienti di un classico: una grafica chiara e precisa, una nutrita quantità di manovre davvero impressionanti, una eccezionale profondità di campo e l'opzione i gioco interattivo per due giocatori che non mancherà di rendere questa cassetta davvero divertente, un'altro grande successo della serie Game Boy™ !

Riuscirai a sopravvivere alla sfida di "Gauntlet II"?

Il grande successo arcade e NES è ora disponibile anche per il piccolo schermo del Game Boy™ con tutte le emozioni e l'eccitazione del gioco originale!

Scegli il tuo eroe fra i quattro valenti cavalieri che tu già conosci della serie arcade e NES Ciascuno di loro possiede abilità diverse e nel gioco singolo sarà probabilmente consigliabile sceglierne uno che abbia una personalità equilibrata, abile sia con le armi che con la magia, quali per esempio valkirie o Elf, piuttosto che uno abile in una sola specialità come Warrior o *Wizard*.

Ti aspettano oltre 100 labirinti infestati di mostri e fantasmi, in ognuno dei quali si nascondono tesori inestimabili e potentissimi oggetti magici. Lo scopo è di trovare l'uscita di ognuno di essi superando però innumerevoli ostacoli senza esserne sopraffatto.

Tocca a te ora...

Il gioco è reso estremamente interessante proprio dalla enorme varietà di mostri ed ostacoli. Ti troverai di fronte quindi non solo i soliti fantasmi e mostri grugnenti e minacciosi ma anche draghi mangiafuoco, demoni terrificanti, maghi invisibili e "IT", che farà dirigere verso di te tutti i mostri se ne venissi sfiorato appena! Molti dei mostri nascono da un generatore e quindi è meglio affrontarli appena possibile!

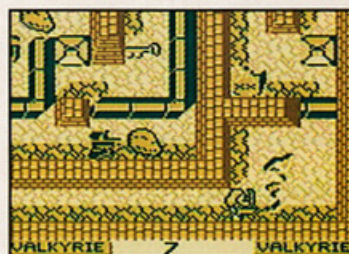
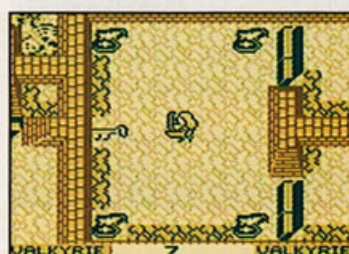
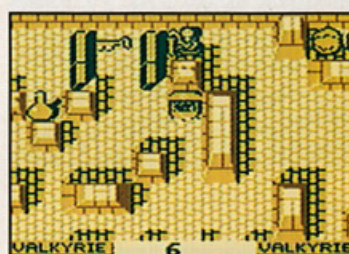
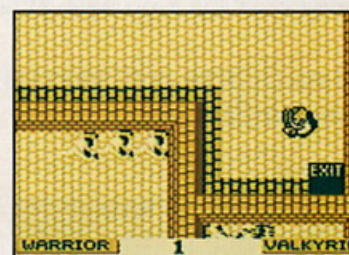
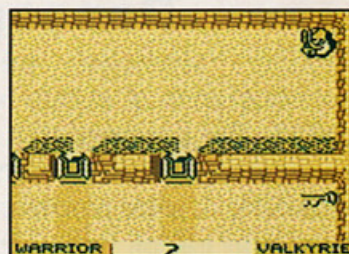
Oggetti e stratagemmi

Il tuo eroe ha una riserva di vita che si esaurisce gradualmente con ogni colpo sferrato. Per ripristinarla cerca di procurarti del cibo ma attento a non danneggiarlo prima di prenderlo! Ci sono anche altri oggetti magici come le pozioni che possono distruggere i mostri cho ti circondano; il numero dei mostri che potrai distruggere in tal caso dipenderà dalle tue abilità magiche. Puoi avvantaggiarti anche di rivitalizzatori quali armature extra, velocità aggiuntiva, super colpi, invulnerabilità, tiri a effetto e chi più ne ha... Una particolarità di questo gioco, che lo rende particolarmente interessante consiste nel fatto che non appena raccogli un oggetto il risultato viene annunciato a voce (niente male vero?!)

Trappole e teletrasportatori

Ma non credere che sia tutto rose e fiori! Lungo il percorso abbondano trappole micidiali e sidro velenoso soprattutto negli ultimi livelli del gioco oltre a dei teletrasporti e delle false uscite che sono stati inclusi per ingannarti.

E ora raccogli il guanto...!

"Gauntlet II" non è solo stupefacente dal punto di vista tecnico ma è anche un gioco che non mancherà di divertirti e avvincerti per ore alla tua TV! In questo caso è chiaro che il gioco vale davvero... la candela!

Fantasmi, Spiritelli, Divertimento!

Titoli ormai classici dell'era precedente a Mario Bros fanno ora una regolare apparizione sul Game Boy™ e nessuno è più popolare di "Pacman", un gioco senza età.

La storia, proprio come il principio a cui si ispira, è molto diretta ed incisiva. Nei panni del nostro amico palla "Pacman" devi ingoiare tutte le pillole sullo schermo evitando gli instancabili piccoli fantasmi. "Pacman" ha a disposizione quattro pillole rivitalizzanti che gli permettono di divorare i piccoli fantasmi entro, però, uno spazio di tempo molto breve.

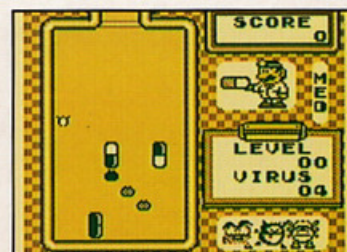
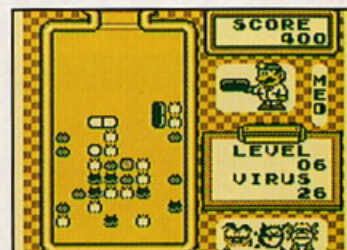
L'idea è molto semplice ma il gioco rimane avvincente anche col passare dei tempo. Pur iniziando in modo molto tranquillo entro breve il ritmo diventa pressante mettendo a dura prova anche il giocatore più esperto.

La versione Game Boy™ ti permette di vivere l'azione da vicino poichè lo schermo scorre invece che rimanere statico come nel gioco originale. Una versione insomma che permette a giocatori di tutte le età di divertirsi a non finire!

Guerra di Microbi Portatile!

Ci risiamo con la guerra tra microbi e vigilantes del mondo delle vitamine e questa volta in versione Game Boy™! "Dr Mario" è simile in un certo senso a "Tetris" con la sola differenza che invece di formare delle righe devi distruggere i microbi sullo schermo coprendoli in senso orizzontale o verticale con tre vitamine. Queste ultime devono essere della stessa tonalità di colore dei microbi e visto che te la devi vedere con un intero vasetto, beh, non hai certo tempo di annoiarti!

Alcune tecniche speciali possono esserti di aiuto nella tua battaglia contro le malattie. Potrai per esempio allineare le vitamine cosi che disperdendone una fila di quattro ne verrà distrutta un'altra di conseguenza. E'persino possibile distruggerne tre o quattro alla volta ma ci vuole tanto allenamento per riuscirci.

Con "Dr. Mario" e' possibile anche giocare in due in una partita testa a testa in cui il vincitore sarà colui che riuscirà per primo a svuotare il proprio schermo di tutti i microbi. Se riuscirai a realizzare delle file multiple allora delle vitamine extra cadranno sullo schermo del tuo avversario. Se invece le vitamine debordano fuori nel corso di una qualsiasi variazione di gioco, e beh, per te mio caro sarà la fine! Credici sulla parola, con i suoi livelli di difficoltà diversi e un ritmo di gioco estremamente avvincente "Dr. Mario" vale davvero... la pena di provarci!!

La seconda mappa speciale riguarda "Mission Impossible" un titolo più che appropriato! Continueremo dalla cartina pubblicata nel primo numero di quest'anno.

FASE 1-3 L'IMPIANTO A VAPORE

Qui dovrai disattivare un certo numero di dispositivi. Fin dall'inizio spostati in fondo a destra dove troverai dei gradini. Sali e spostati con cautela verso destra per poi disattivare la leva di azionamento del flusso di acqua. Sali su per la scala verso sud. Vai in alto a destra per poter spegnere la griglia elettrica poi vai in fondo a sinistra e disattiva il Robot guerriero.

Torna nel settore iniziale, vai verso Nord e poi passa attraverso la porta orientale superlore. Adesso non dovrai fare altro che andare avanti fino alla porta d'uscita che ti portera' a Venezia.

Impianti a Pressione

Il vapore può sembrare inoffensivo ma ti può davvero creare dei grossi guai! Superalo velocemente!

Raggi Laser

Attento a questi raggi e quando si spengono momentaneamente superali. Evitali uno alla volta e muoviti con cautela!

I soffioni

Questi cercheranno di buttarti con dei forti soffi nella fossa senza fondo che circonda la stanza. Tieni quindi d'occhio la direzione in cui si muovono e superali al momento giusto. Buttandoti sul soffione potrai rallentarne l'effetto ma non sarà facile uscirne senza danno.

I Lanciatori di Fuoco

Questi individui stanno in agguato sotto alla griglia nella fase con doppla leva di scambio. Dovrai evitare il loro soffio incandescente facendo appello alla tua agilità.

Spie Robots

Dovrai evitare il loro sguardo o il servizio di sicurezza verrà messo all'erta. In questo caso le guardie ti arriveranno addosso in forma di giganteschi artigli di ferro e dovrai annientarli con delle bombe.

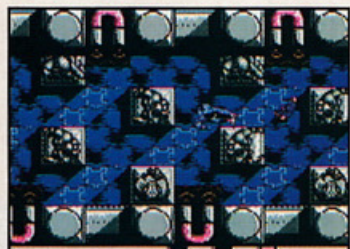
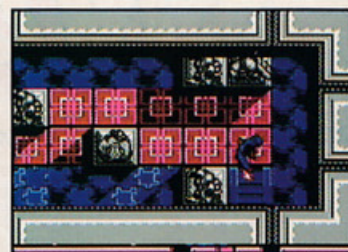
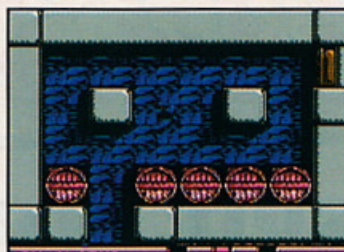
Chiave

- Robot
- Nastro Trasportatore
- Telecamere spia
- Centralina di accensione
- Gradini
- Porta
- Serratura
- Statua
- Blocco
- Blocco
- Blocco
- Blocco
- Punto di controllo
- Laser
- Acqua
- Soffione
- Abisso
- Plattaforma mobile
- Griglia elettrica

FASE 2 VENEZIA

L'unico modo per affrontare i corsi d'acqua è muoversi velocemente e senza sosta continuando a sparare. Se trovi una rampa stal attento a dove atterri! Quando arrivi all'elicottero continua a spostarti, verso destra e verso sinistra senza smettere di sparare.

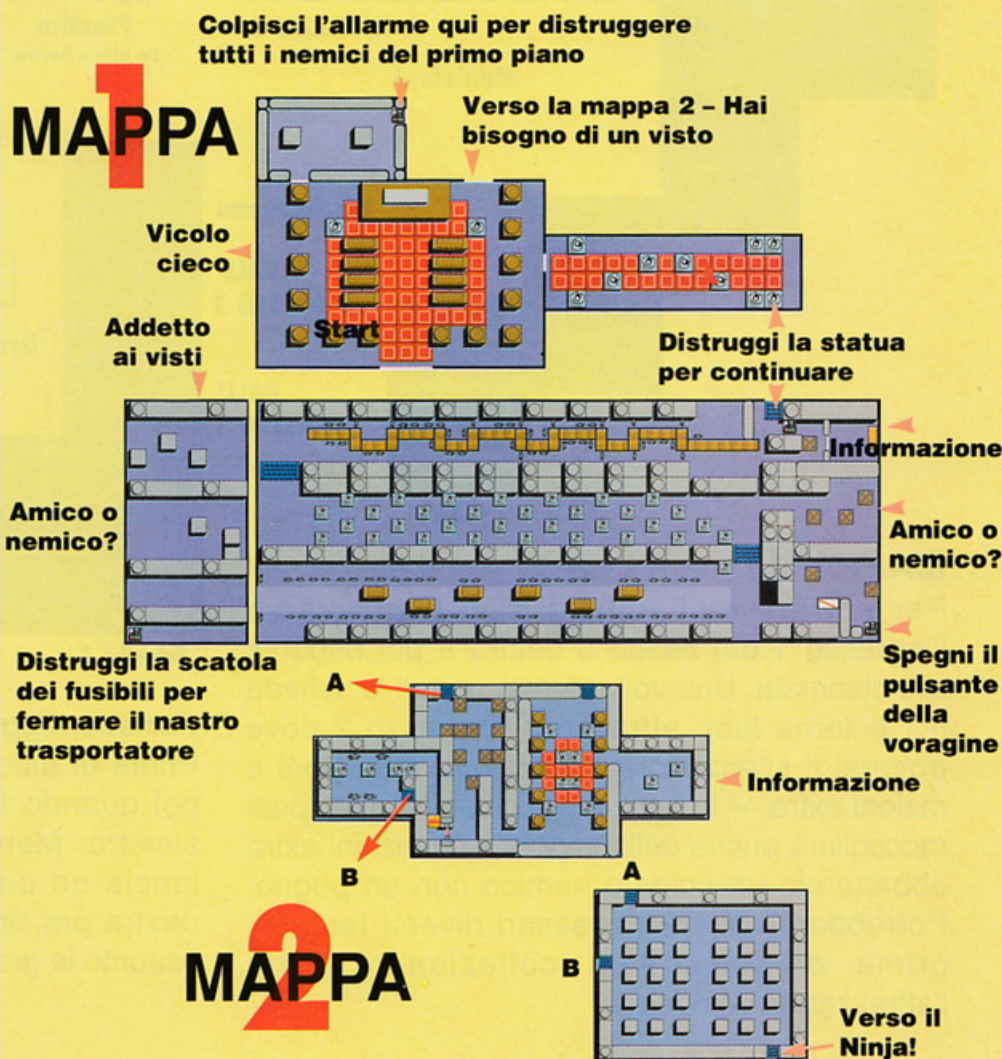
FASE 3 - IL TEMPIO DELLA SFINGE

Questa è una delle fasi più difficili del gioco "Mission Impossible" dove ne vedrai delle belle! Per prima cosa dovrai disattivare il dispositivo a Nord del primo settore distruggendo cosi tutti i nemici che vi si trovano. Spostati poi verso est attraverso la galleria delle statue e distruggi una statua quando arriverai in fondo.

A questo punto dovrai affrontare i robots che ti spuntano davanti di tanto in tanto. Dirigiti verso l'informatore e poi sali le scale. Usa Nicholas travestito quando raggiungi il livello successivo e distruggi le prime due guardie. Mentre prosegui verso destra fai uso dei boomerangs che verranno attratti dalle calamite permettendo cosi ai proiettili di colpire le guardie. Attento però a non lasciarti individuare. Una volta ottenuto il lasciapassare vai verso il piano inferiore e spostati sulla sinistra. Qui dovrai affrontare due gruppi di robots — ti conviene seguire i nostri consigli su come abbatterli altrimenti la tua missione diventerà davvero impossibile! Alla fine di questa sezione distruggi la scatola dei fusibili del nastro trasportatore poi riportati verso la leva della fossa sulla destra, disattivala per poter passare. E ora torna nella prima sezione...

Questa volta passa attraverso la porta superiore, poi spostati verso sinistra affrontando con molta cautela tutti i nemici che man mano ti troverai davanti. Salendo le scale troverai altri gruppi di robots spie. Se ti vedono e chiamano Iron Claw (Artiglio di Ferro) serviti di Grant per sfuggirli e se riuscirai ad evitarli abbastanza a lungo essi spariranno. Raccogli razioni e munizioni poi sali le scale per lo scontro finale con il ninja...

I Robots del nastro trasportatore (Conveyor Belt): Questi mostri meccanici si butteranno su di te se ti avvicini. Serviti di Grant per superali alla prima opportunità (Subito dopo che si saranno lanciati verso di te).

Robots con la Falce: Il modo migliore per sistemare questi robots è di sferrare dei pugni. Non appena sferrato un pugno scarta per portarti fuori dalla loro traiettoria e poi colpiscili nuovamente. Ci vorrà forse un pò di tempo ma è un sistema più sicuro delle bombe, che non farebbero che generare nugoli di shrapnels (schegge).

Il Ninja: Qui non devi solo distruggere il Ninja ma anche evitare il pavimento che crolla. Serviti di Nicholas e muoviti a spirale lanciando dei boomerangs verso il Ninja nel momento in cui appare. Non potrai distruggere i suoi cloni quindi cerca di concentrarti su quello vero. Ricorda comunque di muoverti in continuazione!

SPIE COME NOI...

La vita di un agente segreto non è mai facile, specialmente se tu sei Solid Snake. Devi in questo caso sopportare attacchi senza sosta da parte di soldati nemici senza contare innumerevoli trappole e fossi senza fondo. Ma non ti scoraggiare: a darti una mano arriva... il Club Nintendo!

Ostaggio

INGRESSO 2, SILENZIATORE

Ostaggio

Razioni

INGRESSO 1

Munizioni

START

Munizioni (in Alto a Destra)

'Rushing Men'

Bombola d'ossigeno (in Alto a Destra)

Ascensore

PRIMO PIANO

Esplosivo al Plastico (in Alto a Destra)

Infomazione

Mitragliatrice (in Basso a Destra)

Gas Lacrimogeno

DALL' INGRESSO 2

SECONDO PIANO

Ostaggio

DALL' INGRESSO 1

Ascensore

Ostaggio, Ufficiale

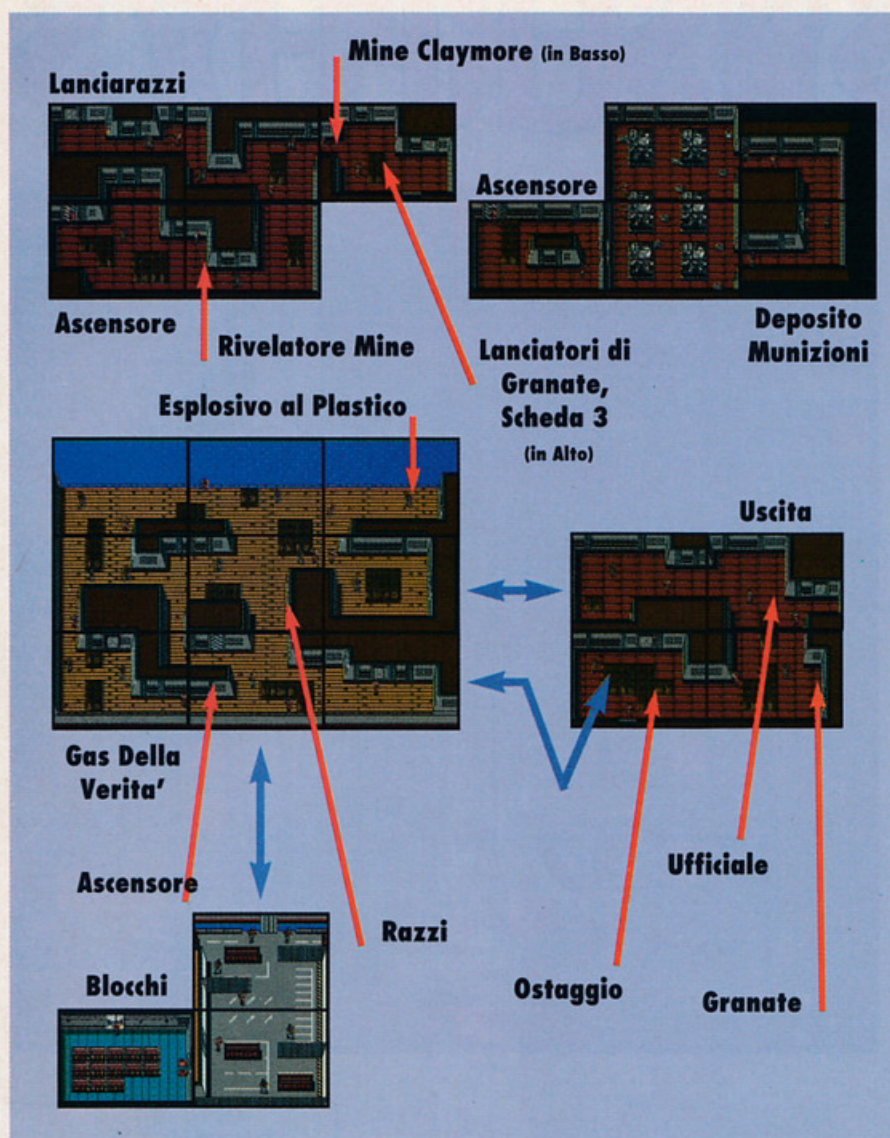
Scheda 1

Scheda 2

MAPPA N.1

Per entrare nell'edificio passa attraverso l'ingresso 1 dal basso a destra e poi rispondi alla chiamata. Una volta dentro prendi la scheda n.1 e torna fuori attraverso l'ingresso 2 dove troverai il silenziatore. Colleziona munizioni e razioni extra — in aggiunta a quelle normali puoi raccogliere anche delle razioni e munizioni extra abbattendo un soldato nemico con un pugno. Potrebbero essere necessari diversi tentativi prima di riuscire a collezionare tutta l'attrezzatura desiderata.

Per sconfiggere i Rushing Men

Prima di tutto posizionati sull'estrema destra e poi quando ti si lanciano addosso spostati a sinistra. Mentre si ritirano spostati al centro, lancia un paio di granate e poi torna verso destra per ripetere la manovra. Quando avrai esaurito le granate usa la mitragliatrice o il fucile.

MAPPA N.2

Prima di poter arrivare alla nave dovrai vedertela con i blocchi che si trovano presso una porta d'ingresso. Distruggili con il tuo coltello ma sii paziente – non aver fretta perchè potrebbe richiedere un pò di tempo!

La segretezza e la cautela sono il segreto del successo in questa operazione – perciò non buttarti a capofitto affrontando qualsiasi cosa che vedi o avrai vita breve in questa missione. Raccogli le granate, il gas della verità e gli esplosivi al plastico (avrai bisogno del lanciarazzi prima di poter raccogliere i razzi stessi) e poi dirigiti verso il primo scantinato. Qui potrai prendere il lanciarazzi e le mine, oltre a collezionare delle razioni entrando e uscendo da una stanza ed abbattendo il soldato di guardia con i pugni. Ci vorranno probabilmente diversi tentativi ma ricorda che prima di affrontare i Lanciatori di Granate avrai bisogno di ricostituire la tua energia con le apposite provviste.

E ORA AFFRONTA I LANCIATORI DI GRANATE

Fuoco scaccia fuoco o in questo caso granata scaccia granata! Muoviti costantemente fermandoti solo per lanciare una granata sul nemico. Quando le avrai esaurite usa dell'esplosivo al plastico posizionandolo il più vicino possibile (appena al di sopra) ai Lanciatori di Granate (Grenade Men).

Quando poi li avrai sconfitti tutti e tre entra dalla porta di destra per prendere la scheda n.3 e usala per arrivare al Rivelatore di Mine. Ora torna sulla nave per prendere i razzi prima di scendere nel secondo scantinato dove "Metal Gear" siede in attesa silenziosa. Dirigiti al deposito munizioni e usa dell'esplosivo al plastico per detonare una bomba per poi tornare all'uscita (Exit) il più velocemente possibilie!

LIVELLO 3 – ATTENZIONE ALLE MINE!

Seleziona il rivelatore per poter rintracciare le mine! Poi raccogli il maggior numero di oggetti possibile (avrai bisogno di tutto) e prosegui fino allo schermo "Distruggi il Bunker". Lasciati cadere nel buco dopo aver sconfitto il soldato nemico e poi vai verso destra sulla sezione orizzontale. Per distruggere i blocchi di queste sezioni seleziona "Gun (Fucile) che rappresenta le armi e poi usa l'esplosivo al plastico.

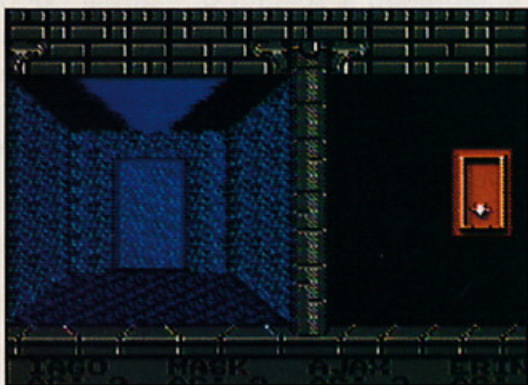
Rifornisci la riserva di ossigeno poi usa l 'ascensore per tornare al piano terra. Spostati verso la parte superiore dello schermo e poi entra nella porta di sinistra per salire sul treno...

Distruggi uno dei bunker!

SWORDS and SERPENTS

Questo gioco è davvero un'avventura epica ricca di incontri e scontri imprevedibili. Sui suoi estesi livelli si nascondono tesori inestimabili e una miriade di mostri magici...

Formazione consigliata

Poichè i maghi possono ricostituire magicamente la riserva di energia è consigliabile prenderne due e unirli a un Guerriero ad a un Ladro.

Oggetti e Magie

Il gioco è ricco di numerosi oggetti e stratagemmi molti dei quali sono assolutamente necessari per avere successo...

Ruby Glasses: si trovano nell'angolo in basso a destra del livello 2 dietro alla porta chiusa a chiave.

Chiave Dorata: Necessaria per aprire la porta. Si trova anche dietro ad una porta chiusa sul livello tre, che può essere aperta solo premendo su tre punti specifici di pressione. Usa la nostra mappa per aiutarti nella ricerca.

Incantesimo dell'Occhio Morto: Si trova nell'angolo in alto a sinistra del livello 3.

Scudo Rinfrangente: Si trova in alto al centro del livello 3. Dovrai ottenere prima l'incantesimo del Passwall (Passwall Spell) per entrare nella stanza, che si trova sul livello 5...

Incantesimo della Forza: Situato in alto a destra del livello 4.

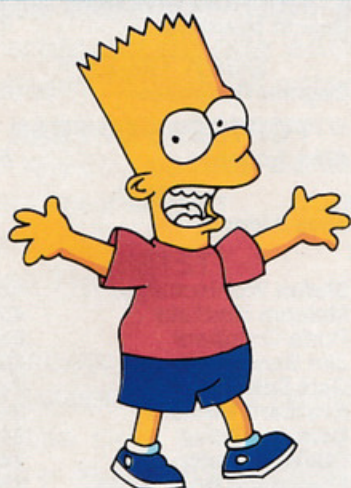
Nebbia Mortale: In basso al centro del livello 4.

Per aprire i catenacci del livello 4 vai prima verso quello in alto a sinistra, poi verso quello in basso a sinistra e infine verso quello in basso a destra.

SIMBOLI DEL TRACCIATO DI PERCORSO

D - Incantesimo dell'Occhio Morto
P - Punto di Pressione
G - Chiave dorata
M - Scudo rifrangente
H - Ferro di Cavallo
X - Trappola
I - Informazione
S - Porta segreta
Z - Tubo di Accelerazione
O - Porta

Siamo stati praticamente travolti da consigli e suggerimenti sui nuovi arrivati nella serie Game Boy™ mentre il NES sembra essere passato nel dimenticatoio! Se avete dei suggerimenti sull'uno o l'altro sistema potrete farne partecipi tutti i vostri compagni Nintendomaniaci. Inviateli quindi a:

La Posta dei Lettori
Club Nintendo – Mattel Toys
Casella Postale 10391
20100 Milano

Bart Simpson Vs The Space Mutants

Per cambiare il colore dell'uccello salta sul balcone situato lì vicino e butta una bomba a grappolo (cherry bomb) sotto di lui. Volerà via!

Francesco Agnellini
Italia

Power Blade

I codici per i vari livelli ...

Sezione 2: D67B3930
Sezione 3: K5384JD2
Sezione 4: 4D8J66BJ
Sezione 5: 9BJ19FK4

Rene Huttman
Austria

Burai Fighter Deluxe
(Game Boy™)

Inserisci il codice HGDM per ottenere 100 vite extra!

Mercenary Force
(Game Boy™)

Per avere 50,000 yen all'inizio premi A, B, Down (in basso) e Select simultaneamente sullo schermo dei titoli.

Bernard Krenninger
Austria

Super Mario Bros. 2

Dall'inizio del Mondo 4-3 attento a non uccidere Ostro, portati sulla destra e poi usa il suo uovo per attraversare.

Gerald Tournier
Francia

Mega Man 2

Ecco un codice che ti porterà direttamente dal Dr.Wily! A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E2

Alexandre Le Moule
France

Super Mario Bros. 3

Per raggiungere la fine della mini fortezza nel Mondo 3 entra dalla sesta porta disponibile sulla tua destra.

Dominique Deville
Francia

Castlevania
(Game Boy™)

Nel Mondo 2, mentre ti avvicini alla fine dei grandi ponti, scendi in basso dentro a d una stanza. Usando prima la corda sulla destra e poi quella sulla sinistra raggiungerai una stanza con una scalinata. Sali fino al quarto gradino e aspetta che appaia un occhio demoniaco. Colpiscilo quando arriva al terzo gradino e vedrai apparire l'ngresso ad una stanza segreta!

Roland Pais
France

Gremlins 2

Eccoti tutti i codici:

1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Serge de Goey
Holland

Nintendo World Cup
(Game Boy™)

Per giocare Italia-Germania nelle semifinali inserisci 08613

Per giocare Germania-Argentina nella finale inserisci 01662

Ruddy Merchs
Olanda

Top Gun 2

Alla fine del primo livello un enorme aereo ti bersaglierà con delle bombe. Per eliminarlo dovrai distruggere i suoi quattro jets.

Cedric Agullo
Francia

Punch Out

Quando il Re Hippo scuote le spalle e spalanca la bocca colpiscilo sulla testa continuando poi a colpirne il corpo. Usa questa tecnica fino a farlo crollare!

Xavier Franquet
FranciaFrance

Punteggio Record

NES

BATMAN

Michael Robertson	3 017 200
Nicolas Vandroogenbroeck	1 320 100
Kristof Vantieghem	952 300
Dries De Love	672 700
Benoit Ballieu	658 600
Olivier Jozeau	409 800
Stephane Bracaval	345 000
Frederic Bouillon	317 300
Andrew Hennuy	154 500

A BOY AND HIS BLOB

Laure Vercruysse	153 150
David Baes	15 263

BUBBLE BOBBLE

Joseph Bordui	2 767 600
Roberto Bonanni	1 907 080
Filippo Manfredi	1 790 000
Thea Smetsers	1 524 200
Caroline De Man	1 516 830
Natalia Castaldini	1 299 000
Christophe Leroy	1 117 780

COBRA TRIANGLE

Gregory Defourny	983 500
Jonathan Giacomelli	479 980

DOUBLE DRAGON

Stephane Bracaval	138 080
Kurt Beyrus	97 650

DOUBLE DRAGON II

Rodrigue Roland	487 120
Ludovic Godefroid	457 350
Michael Braunschmid	284 630
Sebastien Dierickx	162 190
Martijn Pennekamp	151 950
Alessandro Mazzoleni	148 160

DR MARIO

Patrick Chasset	348 800
Francine Ceulemans	135 000
Christelle Charlier	79 480

DUCK HUNT

Arnaud Duchamp	993 500
Andrea Melini	475 500

DUCK TALES™

Marieke Do Groot	18 908 000
Bjorn Bleyens	16 035 000
Elena Favino	14 744 000
Sylvie Peperstraete	13 250 000
Edouardo Sala	13 000 000
Vincenzo Carducci	11 205 000
Michael Feiertag	10 946 000
Simone Pellico	10 350 000
Sebastien Viguie	99 990

GHOSTS N GOBLINS

Martial Rouart	1 081 900
Patrick Van Cappellen	321 800

KICKLE CUBICLE

Patrick Chasset	5 274 400

KUNG FU

Didier Dechesne	1 989 910
Erick Mombaerts	949 200
Johan Devriese	548 090
Valery Goffart	532 030

PAPERBOY

Bert Vanbrabant	78 400

PINBALL

Bertrand Peret	734 980
Cedric Herpoel	488 440
Markus Hatzl	306 953

PINBOT

Louis Letecheur	99 999 999
Markus Mayerhofer	99 999 999
Richard Vervoot	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Richard Godthelp	36 336 030
Jozef Detelder	26 728 200

ROBOCOP

Mattia Tommasone	357 550
Patrick Pickaert	103 646

SUPER MARIO BROS. 3

Philippe Bresson	9 999 990
Jonathan Karamat	9 999 990
Gerard Vestjens	9 999 990
Jamie Mardon	2 330 130
Cedric Lippens	2 194 960
Franz Auer	2 000 000
Sascha Augustin	1 515 880
Markus Erdegger	1 507 950
David Cursio	1 451 230
Andreas & Daniel Pratl	1 415 510
Michael Yip	1 397 040
Martin McCann	1 362 330
Irv Carette	1 350 450
Fabrice Morin	1 325 930
Pascal Weber	1 310 160
Alex Gibbons	1 309 150
Emma O Shea	1 284 490
Vittorio Meli	1 279 530
Gianny Marsoulle	1 276 250
Sebastien S'Tangers	1 077 460
Fulvio Branciamore	910 050

SNAKE RATTLE 'N ROLL

Emmanuel Pettini	999 700
Thomas Hermant	977 650
Thijs Van Aerde	977 200
Patrick Turner	965 900
Oliver Holzl	936 700
Filippo Manfredi	695 600
Rene Huttman	645 900
Diego Santini	494 300

SUPER MARIO LAND

Remy Lefranc	999 999
Daniel Lombart	999 999
Nico De Kuiper	999 999
Puria Ordubadi	999 999
Aymeric Parendel	999 999
Tom Dumon	900 000
Christian Haumer	782 500

Gregory Verhulst	734 390

TETRIS

Mattias De Moor	999 999
Florian Heriot	999 999
Michael Josling	999 999
Sebastien Marandel	999 999
Pascal Marion	999 999
Arnaud Nicolas	999 999
Simon Sourigon	999 999
Mathieu Tremolet	999 999
Arnaud Wyers	999 999

GAME BOY

BATMAN

Robert Marshall	478020
Andries Boersma	450 740
Pierre Sailliez	410 440
Gregory Verhulst	336 600

DR MARIO

Brecht Muyttens	16 300

DUCK TALES™

Dagmar Rachbauer	11 113 000

FORTRESS OF FEAR

Aitor Lopez	65 450

GOLF

Jose Alonso	-21

TETRIS

Stefan Wohlschlager	434 732
Malcom Busfield	431 297
Puria Ordubadi	342 000
Jan Bosshard	320 434
Gert Schnider	318 913
Everhard Hofland	318 680
Damien Michot	313 229
Olivier Coyette	248 621
Francesco Anaclerico	220 579
Nicolas Ginoux	218 980

Se quel che cerchi è la fama allora dovrai cercare di arrivare primo sulla nostra graduatoria di campioni nella pagina del PUNTEGGIO RECORD. Certo potremo pubblicare il tuo nome una sola volta ma per avere maggiori possibilità mandaci tutti i tuoi punteggi migliori insieme al tuo nome, cognome, età, indirizzo e una foto di ogni record raggiunto. Abbiamo soprattutto bisogno di sapere la tua età perchè la nostra graduatoria è basata non solo sul punteggio ma anche sul livello di difficoltà in proporzione all'età. E che ne diresti di una gara figli/genitori? Sappiamo che ci sono tante mamme e papà che si divertono con il Nintendo nelle ore piccole - perchè non fare un paragone tra i vostri punteggi e quelli dei vostri ragazzi?! (Non si ammettono trucchetti!)

Club Nintendo, Punteggio Record,, MATTEL TOYS SRL – CASELLA POSTALE 10391 – 20100 MILANO.

Classifiche

E il suo regno non sembra mai aver fine! Da un capo all'altro d'Europa tutti gli appassionati di NES e Game Boy™ sembrano aver completamente perso la testa per Mario. Le sue avventure dominano sia la lista dei Top 10 NES che quella dei Top 5 del Game Boy™. Sarà meglio però che Mario non si adagi troppo perchè i Simpsons stanno arrivando!

Votate sia per il NES che per il Game Boy™ - indicateci i vostri preferiti specificando se NES o Game Boy™ e inviate le vostre lettere al solito indirizzo.

NES - TOP TEN

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. SUPER MARIO BROS.
4. TMHT
5. LEGEND OF ZELDA
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. DOUBLE DRAGON II
8. THE SIMPSONS
9. BATMAN
10. TOP GUN 2

GAME BOY™ - TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. DUCK TALES™ *
3. CASTLEVANIA
4. DR MARIO
5. THE SIMPSONS

La Posta dei Lettori

Segreteria Club
Nintendo - Mattel Toys,
Casella Postale 10391,
20100 Milano

Super Amici Della Nintendo,
innanzitutto complimenti per la vostra stupenda rivista che mi tiene sempre informato sulle nuove uscite dei giochi.

Volevo pero' dirvi che nel gioco "Bart Simpson vs The Space Mutants" dopo aver superato un grande edificio mi ritrovo davanti un ostacolo che non riesco a superare.

Vi prego, potete darmi la soluzione per questo problema?
Marco Fusaro

Caro Marco,
la soluzione e' molto semplice: lo scopo della prima parte del gioco e' di cambiare di colore a tutti gli oggetti viola che trovi lungo il percorso, per evitare che gli alieni possano utilizzarli a loro vantaggio.
Se non riesci a superare l'ostacolo vuole dire che hai dimenticato qualcuno dei 24 oggetti: torna indietro e cerca di scoprire cosa hai lasciato indietro... buona fortuna!

Carissimi Amici del Club Nintendo,
io e mio fratello Giacomo vi scriviamo per ringraziarvi per la rivista che ci inviate. Io ho da poco il NES e, naturalmente, ho poche cassette, ma ben presto svuotero' i miei 3 salvadanai per acquistarne qualcuna.

Spero che pubblichiate questa lettera e raccomando agli altri nintendomaniaci di non mollare mai!!!!
Giacomo e Gaspare Tiglie'

Cari Giacomo e Gaspare,
come vedete abbiamo pubblicato la vostra lettera... anche se magari non ci credevate molto!

Speriamo che il vostro "esempio" sia di stimolo a molti altri nintendomaniaci che si lasciano prendere dallo sconforto troppo presto quando non riescono a proseguire nei giochi... Tenete duro!

Cari amici del Club,
vi volevo far sapere che ormai so finire Super Mario Bros. 2 ed anche Bionic Commando... Volevo sapere se il Game Boy™ ha bisogno delle batterie o del trasformatore, perche' io non l'ho visto mai!
Vincenzo Lanzetta

Caro Vincenzo,
complimenti per la tua bravura nei giochi!!! Perche' non ci invii anche i tuoi punteggi record?

Riguardo alla tua curiosita' sul Game Boy™, questo funziona con 4 pile che sono gia' contenute nella confezione di base.

Comunque in commercio da maggio troverai anche un accumulatore per il Game Boy™, che potrai utilizzare quando sei in casa attaccandolo ad una presa di corrente per giocare senza consumare le pile.

Carissimi amici della Nintendo,
siamo due sorelle che hanno perso la testa per il NES. Siamo abbonate al vostro giornale ed abbiamo anche 7 giochi, tra i quali "Kid Icarus", che per noi e' il piu' affascinante.

Saremmo felicissime se voi pubblicaste la nostra lettera perche' vorremmo corrispondere con altri nintendomaniaci.

Allora ciao e... continuate cosi'!
Debora e Marzia Cattaneo

Care Debora e Marzia,
grazie per averci scritto e per i complimenti!!

Noi passiamo la vostra richiesta a tutto il popolo dei nintendomaniaci: basta che ci scrivano e noi comunicheremo loro il vostro indirizzo... fateci sapere come procedono gli scambi!!!

Sole? Pioggia? Vento?

Per chi ha NES e Game Boy™ l'estate sara' comunque di fuoco!!!!

Nintendo®